大宇資訊有限公司

台北市重慶北路一段67號8樓之2

TEL:(02)5431350-1

國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
台北字第6688號
雜誌類

行政院新聞局出版登記證局版台誌字第7653號
中華郵政台北字第3332號執照登記為雜誌交寄





軟體之星雜誌

SOFTSTAR MAGAZINE

79年9月10日發行

7

贈閱



軟體介紹

歡樂麻將

即將上市

FOR VGA, EGA, MGA

支援AdLib™音效卡

倉　庫　世　家

從任天堂版的倉庫番出版以來，不論NEC 88、98系列，IBM PC都找得到此一百玩不厭的GAME，甚至最近在SEGA的MEGA DRIVER上，更看到全新的倉庫番又造成轟動，但PC的玩家卻無福享受，因此大宇資訊特地將此一超級益智遊戲搬到PC上，讓玩家們不再遺憾.

★ 全部250關之超級大GAME，讓你玩個過癮

★ 近百位美女把關，破關後有...嘻嘻嘻

★ 提供編關功能可自行編輯關卡自娛娛人

★ VGA 256色模式下之美女圖，你從沒看過哦

★ 支援Ad-Lib音效卡，效果媲美大型電玩



歡　樂　麻　將

市面上的麻將遊戲那麼多，但真正讓玩家你滿意的有幾個，大概很少吧！現在大宇資訊要鄭重向你推薦大富翁、拂曉攻擊的作者--姚壯憲的又一力作 歡樂麻將，單列舉以下幾項介紹就能讓你手癢癢的了.

★ 完整大牌牌型解說，上手容易

★ 精心設計的AI(人工智慧)，你能過關嗎？

★ 八位對手八種功力，可別太輕敵了，否則.

★ 支援VGA、EGA、MGA顯示模式

★ 支援Ad-Lib音效卡，享受更多





編 者 的 話

奇妙的3D立體繪圖一向是大家既愛又怕的一環。本期劉陳祥老師將以其一貫深入淺出的手法，讓你發現，其實複雜的3D立體繪圖，也可以以如此簡明扼要的程式表現出來。

大宇資訊的賭神在眾所期盼下已隆重登場，你想了解這麼一個强力震撼的軟體，它背後所隱藏作者的辛苦創作歷程嗎？本期作者現身說法，為你敘述賭神發展的點點滴滴。

另外，很多玩家表示對大宇超級搖桿卡的使用方法並不太明瞭，因此，大宇資訊特別將許多玩家的問題匯集起來，相信所有擁有Joymouse的玩家，今後使用起來將更得心應手，祝各位都能愉快的暢遊Game的神奇世界。

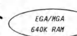
中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯／李惠萍
主　　編／丁淑姿
美術編輯／張素蘭
特約作家／劉陳祥・施文馮
蔡明宏・陳文鋼・張駿哲
發行業務／辜文祺
發 行 所／軟體之星雜誌社
社　　址／台北市重慶北路一段67號8F-2
電　　話／(02)5431350-1
傳　　真／(02)5224686
郵政劃撥／1277894-6 大宇資訊
印 刷 所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷2之2號
電　　話／(02)5224824・5631622

目　錄



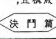
七 笑 拳





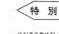
由高橋留美子的漫畫--七笑拳所改編的遊戲軟體，在遊戲中亂馬、小茜、象瓦牙、游帶刀....等人物都鮮活地呈現在你眼前,且構成了一個奇特的故事等你來同樂。

決鬥篇

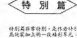




3D地下城







女亂馬與游小當相遇

特別篇

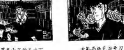
特別篇非常特別，是作者特別為玩家加上的一段精彩畫面：







首次的戰天道



首見小當的五寸丁



女亂馬遇見游帶刀



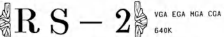
男亂馬遇見游小當

RS－2

VGA EGA MGA CGA

640K

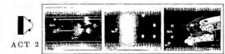
宇宙曆2048年,地球聯邦司令部收到人馬星座殖民地的SOS求救信號後就再也無法聯絡了。初步判斷,人馬星可能已經遭到攻擊了,司令部立即決定緊急派出最精銳的RS-2前往救援,由於情況不明，此次任務可能相當危險,請自行小心,出發吧！

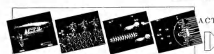


ACT 1



ACT 2

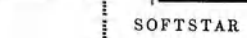




ACT 3



ACT 4



拂曉攻擊

決戰中國海篇

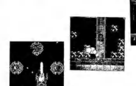
VGA/EGA/MGA 640K

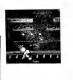
現在是1945年7月,第二次世界大戰已接近尾聲。中國戰區的反攻大決戰即將全面展開，身為盟軍最優秀飛行員的你，駕駛著最強的戰鬥機，義無反顧的飛向敵軍的佔領區，你是否有點張緊張，有點熱血沸騰了呢？

哎呀！敵軍總司令竟然是電腦機械人,面對滿天飛舞的敵機群,你是否手足無措了？不要怕，招呼你的伙伴，拿出阿莎力的本色，同心協力衝破這重重關卡吧！

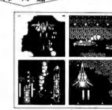
陸戰篇







海戰篇

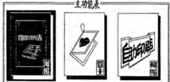


自助印刷店

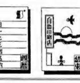
想不想自己設計中英文海報、賀卡、橫幅或印出週曆、月曆來計劃一下未來呢？這些工作不需外求，只要交給自助印刷店即可。讓自助印刷店成爲表現你獨特個性的工具。

★ 配合倚天中文，全中文環境，操作簡易
★ 豐富的圖案庫,有上百種圖形，8種外框
★ 可製作海報、賀卡、橫幅、週曆、月曆
★ 全部幕前排版操作，編排最簡易
★ 提供提取PRINT MASTER圖形庫功能，圖案豐富











程式設計講座（五）

本期為你介紹精彩的
3 D 立體繪圖程式：

空間立體函數曲面——3D SURFACE

空間立體迴轉曲面——S3D0 DRAW

/劉陳祥老師

好酒沉甕底，程式設計講座越來越精彩了。在上期刊載過2D的平面函數圖形之後，好戲更是盛況空前，衆所喜好的3D立體繪圖，在本期中也堂堂登場了。首先要向各位介紹的第一個程式是「空間立體函數曲面——3D SURFACE」，這是一個可以依據函數定義 $Z = f(x,y)$ 而畫出三度空間曲面的程式，且看程式列表如下：

```
100 REM********** 3D-SURFACE **********
110 GOTO 220
120 KA=3.14159/180
130 A11=COS(THETA*KA)
140 A12=SIN(THETA*KA)
150 A13=0
160 A21=-SIN(PHI*KA)*SIN(THETA*KA)
170 A22=SIN(PHI*KA)*COS(THETA*KA)
180 A23=COS(PHI*KA)
190 DEF FNX(X,Y,Z)=A11*X+A12*Y+A13*Z
200 DEF FNY(X,Y,Z)=A21*X+A22*Y+A23*Z
210 RETURN
220 SCREEN 9:KEY OFF:CLS:COL=14
230 WINDOW (-5,-5)-(5,5)
240 VIEW (140,15)-(580,345),0,11
250 X3MIN=-3:X3MAX=3
260 Y3MIN=-3:Y3MAX=3
270 THETA=35
280 PHI=50
290 DEF FNF(X,Y)=COS(X)*COS(Y)
300 XSP=(X3MAX-X3MIN)/20
310 YSP=(Y3MAX-Y3MIN)/20
320 GOSUB 120
330 FOR X=X3MIN TO X3MAX STEP XSP
340     Y=Y3MIN : Z=FNF(X,Y)
350     PSET (FNX(X,Y,Z),FNY(X,Y,Z))
360     FOR Y=Y3MIN TO Y3MAX STEP YSP
370         Z=FNF(X,Y)
380         LINE -(FNX(X,Y,Z),FNY(X,Y,Z)),
COL
390     NEXT Y
400 NEXT X
410 FOR Y=Y3MIN TO Y3MAX STEP YSP
420     X=X3MIN : Z=FNF(X,Y)
430     PSET (FNX(X,Y,Z),FNY(X,Y,Z))
440     FOR X=X3MIN TO X3MAX STEP XSP
450         Z=FNF(X,Y)
460         LINE -(FNX(X,Y,Z),FNY(X,Y,Z)),
COL
470    NEXT X
480 NEXT Y
490 END
```

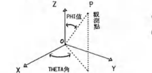
程式一：立體曲面繪圖程式3D SURFACE

程式一說明：

110　直接跳到主程式220行開始，因為120-210行要放副程式。

120　KA為一常數，其作用是將度轉換為弳的乘值。

130－210　為3D透視轉換的副程式，可將三度空間(X,Y,Z)的點座標，化為2D平面的(FNX(X,Y,Z),FNY(X,Y,Z))點座標。其中THETA為觀測點與X軸之夾角，PHI為觀測點與Z軸之夾角。圖示如下：



$\phi = \angle zop$

$\theta = \angle xop'$

220　SCREEN 9為GWBASIC 3.2版所提供的EGA彩色高解析繪圖螢幕，解析度640X350，由0-15有16種繪圖色碼，其中14號為黃色。

230　設定繪圖螢幕的視窗大小　。左下角為(-5,-5)右上角為(5,5)。

250　定義圖形中的X最小值與最大值。

260　定義圖形中的Y最小值與最大值。

270　THETA角度為35度。

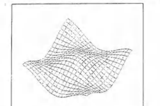
280　PHI角度為50度。

290　定義曲面的構成函數為f(x,y)=cos(x).cos(y)也就是z=f(x,y)

300－310　XSP,YSP為繪圖時X方向與Y方向每一個STEP的間距。

320－400　繪出Y方向的20條空間曲線。

410－480　繪出X方向的20條空間曲線，與Y方向的20條曲線交織成網狀曲面，其結果如圖一所示。



圖一：程式一之執行結果－立體曲面圖形。

接下來，要跟大家介紹的第二個程式是「空間立體迴轉曲面－S3D0 DRAW」。這是一個可將空間曲線繞軸迴轉成曲面的繪圖程式．請看圖一所示，1-10是爲由10個節點所構成的平面曲線，將之繞Z軸迴轉360度，則其軌跡恰爲一迴轉曲面，本程式即是根據這個理論而設計。且看程式列表如下：

```
100 '*********************** S3D0-DRAW *************************
110 DIM X(21),Y(21)
120 SCREEN 9:KEY OFF:CLS
130 '---------------------------------------------------------
140         CX=320 : CY=100
150         ZM=1.5
160         RX=15 : RY=-75
170 '---------------------------------------------------------
180 WINDOW (0,0)-(640,480)
190 CLS:LINE(0,0)-(640,480),11,B
200 K=3.141592653589#/180
210 X=0:Y=0:Z=-10000:GOSUB 420:PSET (SX,SY),12
220 X=0:Y=0:Z=10000:GOSUB 420:LINE-(SX,SY),12,,&HFFE4
230 X=-10000:Y=0:Z=0:GOSUB 420:PSET (SX,SY),10
240 X=10000:Y=0:Z=0:GOSUB 420:LINE-(SX,SY),10,,&HFFE4
250 X=0:Y=-10000:Z=0:GOSUB 420:PSET (SX,SY),13
260 X=0:Y=10000:Z=0:GOSUB 420:LINE-(SX,SY),13,,&HFFE4
270 '---------------------------------------------------------
280 READ N
290 FOR I=1 TO N
300 READ R,H: R=R*ZM : Z=H*ZM:S=1
310 FOR A=0 TO 360 STEP 18
320      X=R*COS(A*K)
330      Y=R*SIN(A*K)
340 GOSUB 420
350 IF I>1 THEN LINE(X(S),Y(S))-(SX,SY),14
360 IF A>0 THEN LINE(PX,PY)-(SX,SY),14
370 PX=SX:PY=SY: X(S)=SX: Y(S)=SY
380 S=S+1
390 NEXT A
400 NEXT I
410 Q$=INPUT$(1): END
420 '---------------- Rotation subroutine --------------------
430 C1=COS(RX*K): S1=SIN(RX*K)
440 C2=COS(RY*K): S2=SIN(RY*K)
450     X1=X*C1+Z*S1
460     Y1=Y
470     Z1=-X*S1+Z*C1
480     X2=X1
490     Y2=Y1*C2-Z1*S2
500     Z2=Y1*S2+Z1*C2
510     SX=CX+X2:SY=CY+Y2
520 RETURN
530 '---------------------------------------------------------
540 DATA 10
550 DATA  0, 0
560 DATA 70, 0
570 DATA 70,20
580 DATA 20,20
590 DATA 20,90
600 DATA 50,110
610 DATA 80,135
620 DATA 108,150
630 DATA 124,180
640 DATA 132,210
```

程式二:立體迴轉曲面程式 S3D0 DRAW

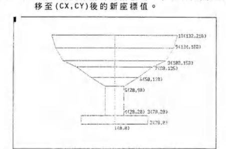
程式二說明:

請先看540行-640行的DATA:

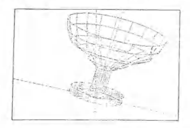
540	DATA 10 表示共有10個節點
550－640	DATA分別為1至10的節點座標。在程式中，其X值為該節點的迴轉半徑，讀入R值中；Y值為高度，讀入H值中。

現在回到程式起點:

110	因將360度圓周分為20等分(第310行的迴圈),且0度要與360度重合，因而首尾雖為同一點,也要另外計算一次，故DIM要設為21。
140	(CX,CY)是為在螢幕上繪圖的基點座標,亦即圖二中第1點在螢幕上的位置。
150	ZM為圖形放大倍率。
160	RX，RY是為X軸，Y軸依逆時鐘方向旋轉的角度。當RX=0，RY=0可看到一圈一圈的同心圓。
180－260	設定EGA繪圖螢幕，WINDOW設為(0,0)-(640,480)使得螢幕比為1：1。接著使用紅、綠、紫的中心線畫出三度空間的Z-X-Y三軸。
280	N值即為基線上的節點總數。
290	計算每一節點迴轉成圓的迴圈。
300	讀取節點座標值，乘以放大比率，並將H化為Z值。
310－390	計算迴轉面上的21個點座標,並由第420行後的副程式執行座標旋轉的計算。350行連接經線，360行連接緯線。370行置換舊座標點於(PX,PY)中。380行點數S加1。
400	進行下一個節點迴轉計算。
430－520	X軸,Y軸座標旋轉的副程式。(SX,SY)為(X2,Y2)座標平移至(CX,CY)後的新座標值。



圖二:迴轉面的基線與10個節點



圖三:程式二執行結果，立體迴轉曲線

這次的程式設計講座，對初學程式的讀友們可能稍嫌深了些；不過，別單心「程式設計講座」即將推出專輯與磁片，其內容精彩豐富，也有更精闢的解說,你喜歡嗎？還有,使用單色螢幕的讀友們,在本期中的SCREEN 9 可別忘了改成SCREEN 2。

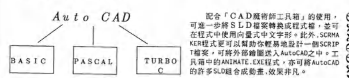
在講座中，即將陸續刊出2D與3D的向量式繪圖法，3D的即時動畫，中英文FONT的讀取，與密碼程式設計等等，且請大家拭目以待，下其再見。

CAD 魔術師 Ⅱ

適用於*VGA/EGA/MGA*

本軟體可將各種*CAD*所繪成的圖形檔轉變成BASIC、PASCAL、TURBO C的程式檔，讓你在各種高階語言系統下均能完美地畫出和*CAD*一樣的圖形來。不論是DXF檔或是幻燈的SLD檔案，皆可經由*CAD*魔術師Ⅱ將其轉換爲可直接RUN的高階語言程式。更進一步,你可藉轉換後的高階語言程式製成連續的簡報,比*CAD*的SLIDE效果更好。

除此之外，*CAD*魔術師Ⅱ還提供了外部製作*CAD*繪圖的介面程式可將高階語言的繪圖指令轉換成*AutoCAD*的脚本繪圖檔案，眞正打通了*CAD*與程式之間的雙向道。



配合「CAD魔術師工具箱」的使用，可進一步將SLD檔案轉換成程式檔，並可在程式中使用向量式中文字形。此外,SCRMAKER程式更可以幫助你輕易地設計一個SCRIPT檔案，可將外部繪圖送入AutoCAD之中。工具箱中的ANIMATE.EXE程式，亦可將AutoCAD的許多SLD組合成動畫,效果非凡。



--- 我的



饒瑞鈞

我永遠記得怎麼開始使用「海倫仙度絲」的，哦！不！應該是怎麼開始嘗試製作「賭神」這個遊戲的。有一回為了想要將家中那台電腦添加一些週邊設備，偶然的機會裡發現了大宇出版的大富翁，竟然是同窗五年相當要好的同學寫的，心想好啊！這小子竟然偷偷的寫了這樣一個GAME又不讓好朋友知道，心裡正在烏阻（台語）之時，突然起了一個念頭，何不自己也來寫一個遊戲呢？或許各位讀者會懷疑，就這樣單單一個念頭可以做出什麼結果來呢？。没錯！起先我也在想是不是自己太衝動了，要寫一個GAME可不是一件簡單的事，像我這樣既没耐性又不太懂電腦的人還是玩玩遊戲算了，加上家裡那台386又是VGA的電腦，玩起遊戲來是既刺激又爽快，於是乎又漸漸沉迷於電玩之中。經過了一個多月以後，手邊的遊戲幾乎再也引不起我的興趣，將電腦打入冷宮似乎又有點對不起它，這時候才真正體會到玩GAME不是我的目的，只是為了發洩心中忿忿不平的情緒而已，終於我重新打開了電腦開始這漫長的製作遊戲的日子。

對於我這樣只懂BASIC程式語言的人來說，設計一個像樣又好玩的遊戲簡直比登天還難，還好當初在學校學電腦的時候蠻用心的，有那麼一點基礎，本身對於繪圖也蠻有興趣的，以這樣的條件要寫一個簡單的程式，我想應該不成問題吧！然而，正所謂「萬事起頭難」，想一想該怎麼開始設計，又要設計個什麼樣類型的遊戲呢？「動作射擊」太難了；「飛行模擬」那更難；「角色扮演」，要扮演什麼好呢？「益智冒險」，寫這種遊戲的確相當冒險，想來想去卻也定不出一個方針來，乾脆寫個簡單一點的好了。有了一點概念一口氣買了五十幾張方格紙，從一點一點的點畫開始，把城市獵人漫畫中的美女一個一個描在方格紙上，再照方格紙上的座標一點一點的畫在電腦螢幕上，三個多小時才畫完一個簡單的草圖，再畫上幾個骰子，運用GET、PUT、AND、XOR的效果，把每一個骰子生動的滾了起來，再依其DATA值計算出所得的點數，花了三天的時間完成了第一個程式「美女西巴拉」，可是就這樣單單一個程式也不能成為一個好的遊戲；想一想，對了！「樸克牌」這個從小到大百玩不膩的遊戲好像也不錯。要想玩牌没有樸克牌怎麼行呢？雖然在外面十塊錢就可以買到一副，可是要畫在電腦上可不簡單呢！畫了四副大小

及花樣均不同的樸克牌，再加上各式各樣的牌面，總共兩百三十多張，各位一定很難想像得到，在「賭神」裡看到的樸克牌，是我一點一點先畫在方格紙上再把它一點一點地畫在電腦螢幕上的吧！可是越是這麼辛苦的工作卻越能引起我的鬥志，我不嫌它累，因為這樣更能提高我的成就感，不是嗎？有了西巴拉和樸克牌，一個簡單的遊戲雛形已經出來了，我給這個遊戲暫定了一個名字——魔幻賭城。既然是一座賭城就必須要有許多好玩的遊戲，可是要加那些遊戲好呢？走訪了許多家電動遊樂場，發現許多吃人錢又不太吐錢的遊戲，不僅浪費青少年的零用錢，又害得那些人不好好待在家裡老是往那些遊樂場所跑，要是能把那些遊戲都搬回家裡，以少許的代價換得更多的樂趣，那該有多好！基於這個前題下，陸陸續續又做出了押注、ＡＤＤ９、黑傑克及大街小巷都可以看到的小瑪利ＢＡＲ台、水果盤，都寫入了這個遊戲中。有了這麼多的遊戲心想應該夠了吧！自己也從中獲得在娛樂場所沒有的樂趣，更不用擔心零用錢被吃得光光了。停了一段時間想起前幾個禮拜才看過的一部相當轟動的電影——「賭神」，靈機一動，何不將這類型的情節寫在遊戲中呢？於是乎我又開始了另一段更高深的嘗試。

但要把一段故事情節變化為電腦遊戲可不是一件簡單的事，有了這樣一個構想，就開始各處搜集資料，包括有周潤發的海報、週刊、報紙都剪下來，甚至連賭神的電影錄影帶都買回來天天看，為了是想要更加了解其中了內容。有了這些資料，接下來就是要構思故事情節了，要有ＲＰＧ的內容又不同於ＲＰＧ慣有的打怪物典型，是像電影一樣呢？不行！大家都知道最後一定是周潤發打贏了，那多沒意思！乾脆把時空擴大一點，到周潤發還沒有成為賭神之前，這樣人人都可以去改變他的命運，能不能成為賭神就要看你自己了，這樣不是更富於變化更好玩嗎？想好了故事情節便開始著手畫周潤發的像，一如往常先畫在方格紙上再一點一點畫在螢幕上，為求逼真還不停的做修改，直到滿意為止。試想，要畫這樣的一個圖形是要花多少的心血才能做得到的。有了一些圖及故事大綱，終於有勇氣去見大宇的老板，當然我是不敢一個人去的，還是要找我那位好同學一起去。初次到大宇，個性內向的我似乎過於緊張，深怕公司裡的人不會滿意，還好那裡每一個人都很和善，尤其是老板李先生更時時鼓勵我，甚至提出參展的配合，對於一個新人來說，在他的作品尚未問市前就已經先獲得肯定，那是一件相當鼓舞的事。好不容易就這基本的樣子趕出了一個DEMO版本，在四月份的時候展出，受到各方一致的好評，想想這麼多日來的辛苦總算有了一個實質的收穫，心存感激之餘想要好好地快一點將它完成，卻又因為電腦在我日夜不停的折磨下，來個無言的抗議——當機，使我的鬥志一度冷卻下來，後來才發現是主機板燒壞了。停了一個多月沒進展，大宇老板知道後立刻說可以借我一台電腦繼續寫程式，此事對我來說無疑又是一個非常令人振奮的消息。過幾天後電腦終於修好了，可是卻也已經是六月份的事了。

在經過了幾番波折之後，如今它總算完成了，算一算日子，總共花了

我半年多的時間，這麼多日子來我從設計遊戲中獲得相當多的樂趣，也學到了不少的經驗，從小小的一個的「西巴拉」到現在這個內容豐富又有聲光效果的賭神，這一段漫長辛苦的歲月，也讓我的人生歷練更加成熟，試想有那一件工作比這個更有意義的呢？在此我不只要感謝大宇老板小李的賞識和多位設計師的經驗指導，更要感謝我的好朋友兼好同學兼大宇的紅牌程式設計師姚壯憲在技術方面的大力支持。除此之外，最重要的是要感謝我的父親及小弟，在這段日子裡不僅時常鼓勵我，甚至在家裡最需要人手幫忙的時候也肯讓我繼續寫我的程式，更值得一提的是小弟饒瑞元，因為這段時間我剝奪了他許多玩電腦的權利，每當他想玩電腦的時候我都叫他先玩我的遊戲，或者叫他幫我用Ad-Lib的「超級作曲家」作幾首曲子，各位玩家所聽到的音樂有多首是出自我小弟之手，還不賴吧！我想或許親情是促使我完成這個程式最大的原動力吧！寫到這裡以往的辛酸血淚一幕幕浮現腦海，這一些點點滴滴都將成為我當兵前最好的一份禮物，因為這份禮物不是用錢可以買到的。各位在這段期間支持我的人感謝你們，謝謝你們的鼓勵與幫助，我永遠愛你們！

饒瑞鈞

1990.8.苗栗



JOYMOUSE

使用與解疑

／編輯部

(1) JOYMOUSE使用法

JOYMOUSE自上市以來雖接獲許多好評，但也有很多玩家反應不會操作，因此本刊特藉此一篇幅做一介紹．

首先請依照說明書裡的步驟將卡、雙接頭及搖桿接好後，再請將所附之系統磁片取出，Dir可看到檔案目錄如下：

JGAME	.EXE	配合SETKEY所產生之 .JOY資料檔，可隨時執行先前所模擬之檔案。
JMOUSE	.COM	執行此驅動程式後，在程式中選擇MS-MOUSE操作即可。
SETKEY	.EXE	SETKEY可模擬一或二支搖桿，且可存成 .JOY檔供JGAME呼叫。
SETSW	.EXE	衝到其他卡的位址或裝兩片以上的JOYMOUSE時可跟隨卡上的DIP SW改變位址
TEST	.EXE	TEST卡是否安裝好。
JOYMOUSE	.CFG	環境檔，記錄著有幾片JOYMOUSE卡，那些SWITCH ON，可利用SETSW做改變。
DELAY1	.COM	延遲(DELAY)程式用，截時脈，不強制截鍵盤，較不會當機。
DELAY2	.COM	延遲程式用，截時脈且截鍵盤，可能會當機。

模擬鍵盤 (SETKEY ● JGAME)

現在我們試拿一個遊戲XENON2(氙星異形Ⅱ)，作例子試試：

此GAME需設定上、下、左、右四個方向鍵及F10、P、SPACE、ENTER等控制鍵，所以我們先執行SETKEY進入主畫面，然後依以下步驟進行：

一、選1設定四方向鍵兩支搖桿(只接一支搖桿仍可選此模式)．

二、設第一支搖桿時請依序在鍵盤鍵入8、2、4、6等方向鍵及、F10(離開程式)、P(暫停)、SPACE(射擊)、ENTER(潛航)等控制鍵，第二支搖桿依序設定或亂按些鍵均可，接著會出現一個方框要你輸入8個字內的檔名，請鍵入此GAME之名稱XENON2後按ENTER確認，再按任何一鍵即跳回DOS．

三、此時請按搖桿上的按鈕，看螢幕上應該會出現你剛剛所設定之鍵，若不出現請檢查看看卡或搖桿有否裝好．

四、接著執行XENON2此GAME，請依一般方式執行即可，但注意應選擇操作模式為鍵盤(KEYBOARD)操作．

** 若下回還要玩此GAME時，不需再SETKEY，只要打JGAME XENON2即可讀進此模擬值 **

模擬滑鼠 (JMOUSE)

只要先執行JMOUSE(滑鼠驅動程式)代替MS-MOUSE驅動程式後即可執行程式。切記，所模擬的是MS-MOUSE，於程式中須選擇或設定為MS-MOUSE才能執行，可試試PC PAINT BRUSH或砂之器看看。

改變超級搖桿卡位址 (SETSW ● JOYMOUSE.CFG)

本超級搖桿卡經試驗結果，不會跟RS-232或GAME PORT等起衝突，但仍可能會跟未來的其他卡產生衝突，因此預留一個8 PIN的指撥開關，可調整位址，以配合主機及各種週邊．比如說鍵入SETSW 15 <ENTER>即代表設定第一片卡的第五個DIP SW為ON，則程式會自動去修改JOYMOUSE.CFG的環境檔，那麼在執行SETKEY，JGAME，JMOUSE時即會去參考此環境檔以便找到超級搖桿卡，去執行欲做之工作．

測試卡及搖桿 (TEST)

當第一次裝超級搖桿卡後，可用此TEST程式測試卡是否安裝完成，若有問題請參考說明書或與大宇資訊聯絡。

延遲程式 (DELAY1 ● DELAY2)

提供程式延遲之用，為配合不同的GAME，共有兩個DELAY程式，建議你先試DELAY1，若無效再試DELAY2．

以上約略介紹JOYMOUSE的使用法，若你仍有疑問請與我們聯絡，同時也歡迎玩家將大宇超級搖桿卡的使用心得投稿到軟體之星與大家分享

(2)JOYMOUSE問與答

Q：為甚麼我的JOYMOUSE執行TEST時按搖桿A鈕無反應

A：我想你的電腦可能是386PC，速度較快，使得程式傳值給搖桿卡時接收不及，請另外試試SETKEY看看，若同樣A鈕也接收不到的話，請跟大宇資訊聯絡.

註：新版本的SETKEY、JGAME、TEST已改好，有需要者可與大宇資訊聯絡。

Q：如何將JOYMOUSE系統從記憶體中釋放掉？

A：請作個試驗，開機後先用CHKDSK或PCTOOLS去查看記憶體尚存多少可用空間，接著執行SETKEY設定好JOYMOUSE，再用同樣方式去看看，你會發現一模一樣，那是因為JOYMOUSE在指撥開關(DIP SW)旁邊那棵IC是一顆SINGLE CHIP，本身即為一顆小型CPU，且內部已有ROM及RAM，因此執行SETKEY後不佔任何1Byte的記憶體.因此也沒有釋放與否的問題，只要不去按就沒事了.

Q：超級搖桿卡比第一代貴，為甚麼？

A：第一代搖桿卡只有四顆TTL IC，但超級搖桿卡卻包含了，TTL、DIP SW、SINGLE CHIP、鍵盤雙接頭..等，成本比第一代高太多，因此不得不將價錢訂高一點，但相信使用過的人應能對其操作的方便性及高相容性作一肯定.

Q：超級搖桿卡不能當Joystick使用？(中壢 蕭克強)

A：由於一般PC的Joystick為類比訊號較不穩定，因此大宇搖桿是以模擬鍵盤上的數位訊號來玩GAME.事實上，99%的GAME均支援Keyboard，只有1%不到的GAME不支援Keyboard而支援Joystick，因此大宇超級搖桿在GAME的相容性還是超過一般的PC Joystick的，對於大宇超級搖桿無法支援魔界村一事在此說聲抱歉.

Q：Joymouse不能二鍵合為一鍵？(台北市 夏御傑)

A：由於Joymous幾乎完全模擬鍵盤，因此也跟鍵盤一樣一字一鍵，假若有一個GAME，按方向鍵為行進，再加上Shift鍵為攻擊方向，在此建議你不妨將A、B或Select、STAR之任一鈕設為Shift鍵，即可達到複合鍵的功能.

Q：搖桿的線路能否加長些，才能坐在床上打個過癮！(三峽 劉明忠)

A：小子！你也太懶了吧，不過仍有辦法可以提供給你的，只要到任天堂遊樂器專賣店去買搖桿延長線即可，若沒有的話，可以到電料行買6Pin線後將搖桿線剪斷再對接即可達成你的願望了.

雙 向 道

東向西向雙向道，東問西問隨你問

看官放馬過來，小弟接招候教

Q：掃蕩攻擊用DOS 4.0開機會當機(台中市 林武甫)

A：由於本程式占記憶體太大，用DOS 4.x版會占掉70K左右，請改用DOS 3.3，只占45K左右執行即可.

Q：軟體請分為單色版及彩色版並將價格分開(新莊市 張瑞紀)

A：事實上對此問題大宇內部曾經討論過，但環顧國外所有原版軟體皆沒有一家公司如此作，甚至於一套軟體提供了3½及5¼兩種磁片的服務，但在台灣卻有所謂的「單色版」，「彩色版」之分，不知是否外國人較笨，不會分開賣，但USER不知有否考慮到，若你買的只是其中一種版本，如單色版，在你家執行雖然沒有問題，但若拿到學校或朋友家的彩色電腦去RUN，不是很不方便嗎？而一旦那天你的螢幕升級為VGA時，你以往所買的單色版軟體，發行公司願幫你UPDATE成彩色版嗎？(在台灣大概很難)，因此大宇堅持「原版軟體」應有「原版之享受」，且認為每個USER的設備都將提昇至VGA，因此並不考慮將軟體分為「彩色版」及「單色版」發行。

Q：七笑拳會當機？

A：由於七笑拳程式很龐大，因此請玩家務必使用純粹的DOS開機(也就是不開RAM DISK及任何常駐程式之DOS)，硬碟使用者也請注意BUFFER勿開太大，最好在20左右，如此就能避開當機了。

Q：搖桿卡雙接頭線太短怎麼辦？(新竹市 陳逸書)

A：最近有很多新出的PC，鍵盤插座在前方，以致於線太短無法安裝，若有此種情形者，可寄或拿回大宇資訊換長線接頭。

Q：產品請支援AD-LIB音效卡(台南 陳宜聰)

A：從賭神、RS-2等軟體之後，均已加入AD-LIB音效。

Q：換VGA顯示幕對嗎？(台中 陳青成)

A：換VGA沒錯，但注意外面所宣傳的VGA卡＋VGA MONITOR之適用性是否足夠。在此建議最好是買MULTISCAN 解析度為1024X768(可跑ET彩色中文)之MONITOR，卡最好改為曾氏512K之VGA卡，應可以應付大部份之需求。

大 宇 產 品 目 錄

遊戲類

編號	品名	簡述	顯示幕	價格
G0001	滅	雙節棍，氣功讓你打敗強敵成為英雄	MGA	400
G0002	魔術拼圖	打敗拼圖帝國救出愛利亞女王	MGA	220
G0003	逆襲	6502年新異星帝國以其強大的武力入侵太陽系	MGA	220
G0004	幻魔傳說	幻魔傳說引你進入神幻、奇幻、變幻的世界	MGA	300
G0005	七笑拳	由七笑拳漫畫所改編，共分決鬥篇跟特別篇二篇	EGA MGA	480
G0006	風雲麻將	以日本、香港等地區之13張麻將為藍本	MGA	280
G0007	龍女	3D立體遊戲，層層關卡有如真實景象浮現眼前	MGA	250
G0008	歡樂接龍	樸克牌接龍，人工智慧賦予每個角色不同的牌技	EGA MGA	250
G0009	異形方塊	變形俄羅斯方塊，遊戲中增加了很多變化	MGA	200
G0010	大富翁	包含了當今最熱門的金錢遊戲，可1－8人同樂	MGA	250
G0011	美少女樸克	無聊的時候做什麼呢？美少女陪你玩梭哈	EGA MGA	250
G0012	拂曉攻擊	二次大戰末，中國戰區展開全面反攻，加油吧！	VGA EGA MGA	300
G0013	RS－2	橫捲軸射擊遊戲，關關精彩，超大對手打得過癮	VGA EGA MGA CGA	300
G0014	賭神	遊戲共分休閒、RPG、對戰三種模式	EGA MGA	450
G0016	倉庫世家	在一定的時間內，把箱子推到指定的位置上	VGA EGA MGA	近期推出

應用類

編號	品名	簡述	顯示幕	價格
U0001	圖案大師	神奇的電腦繪圖SHOW	EGA MGA CGA :	180
U0002	CAD魔術師	AutoCAD圖形與BASIC程式互傳	VGA EGA MGA CGA	150
U0003	電腦鐵嘴	斷驗妻財子祿及用'數'來論斷人生(須配合倚天16X15字型)	MGA	480
U0004	CAD魔術師Ⅱ	AutoCAD 圖形與高階語言程式之轉換	VGA EGA MGA CGA	480
U0005	自助印刷店	可以自己設計中英文海報、賀卡、橫幅或印出週曆及月曆	MGA	近期推出

週邊

編號	品名	簡述	價格
TY002	大宇超級搖桿卡	模擬鍵盤、滑鼠玩GAME穩定方便無比	1100



合法與專業就是你最大的保障

國內唯一專業合法的GAME設計發行公司,你的大作必將得到應得之重視與保障,做好的選擇是你的責任,將你的大作妥善的發行是我們的責任.

大宇資訊如何推展你的軟體

一、參 展

每年在國內參加多次國際性大展，如四月份的軟體大展，六月份的台北市電腦展，以及十二月份的資訊月台北大展,由於這些展覽為國際性大展,只有合法產品才能參展,因此大宇資訊每次當仁不讓的成為唯一的GAME展示廠商.

至於其它縣市所舉辦之電腦展,大宇資訊仍會配合當地主要電腦廠商參展.

二、宣 傳

大宇資訊除於全世界發行之Asian Sources電腦版上刊登廣告,以拓展海外市場,也曾在國內擁有廣大發行量的第三波及倚天雜誌上刊登廣告.更因大宇資訊為國內唯一之PC GAME設計公司,而獲工商時報、中國時報、中視"今夜"節目、華視"7:30晚間新聞"之報導.最近大宇資訊又為擴大服務,創刊了你手中這本軟體之星雜誌,每期發行20000本,希望能藉此一刊物拉近我們之間的距離,讓更多的人,來共同建立真正屬於中國人的軟體王國.

行家一出手　便知有沒有



善劍之人如神龍出岫,善泳之人如出海蛟龍,而善用電腦如你，又怎會没兩下子呢?快將你的絶招使出,廣招各路英雄好漢批評指教.

軟體之星雜誌徵文如下:

★ 個人在電腦上的程式心得發表　　★ 電腦趣聞或漫畫

★ 電腦週邊應用心得　　★ PC之使用及維修

若你有更好之寫作計畫,甚至想開闢一專欄,皆歡迎與我們連繫

請以600字稿紙橫寫,或以磁片投稿者更佳
對來稿本刊有修改權,不願修改者請註明
來稿經刊登後,版權歸本刊所有
稿費每千字參百元起,有圖表者另計
來稿請寄:台北市10206重慶北路一段67號8樓-2號 軟體之星雜誌社收
連絡電話:(02)5431350-1　FAX:(02)5224686